

Imaxes distópicas da crítica política, ecolóxica e social: iconografías na arte gráfica galega

María Gil Martínez¹

Recibido: 15 de noviembre de 2021 / Aceptado: 1 de diciembre de 2021

Resumo. Ao falarmos de arte gráfica ou arte impresa, facemos referencia a unha serie de materiais que se están a mover no campo das artes plásticas e da literatura, entre a obra e o documento, realizados en formatos normalmente baratos e efémeros: carteis, *fanzines*, revistas, panfletos ou banda deseñada. En Galicia serviron como lugar para a experimentación, sobre todo a partir dos anos setenta: ofreceron o espazo para a crítica política, a disidencia e a procura da liberdade de expresión, esquivando a censura que a ditadura impuxera ata o momento. Na arte gráfica galega puidéronse expresar e difundir os movementos sociais. A loita política antifascista, nacionalista, social, económica, feminista e ecolóxica tivo unha forte presenza na edición, manifestándose a través de iconografías particulares que, en moitas ocasións, seguían a idea de distopía. As viaxes no tempo, os anacronismos e os futuros imaxinados servían como metáforas irónicas para representar unha realidade dura, chea de problemáticas que debían ser denunciadas e combatidas. Dende *2 viaxes*, de Xaquín Marín e Reimundo Patiño, ata a resposta do *Nunca Máis* pola catástrofe do *Prestige*, o papel impreso recolleu imaxes distópicas como predicións dun futuro apocalíptico que tememos no presente. Neste artigo presentamos unha panorámica para observar puntos en común e diferenzas entre exemplos diversos, que axudarán a comprender o que acontecía na arte contestataria nos momentos de maior revolta social.

Palabras chave: Galicia; edición; arte gráfica; distopía; movementos sociais.

[es] Imágenes distópicas de la crítica política, ecológica y social: iconografías en el arte gráfico gallego

Resumen. Cuando se habla de arte gráfico o arte impreso, se hace referencia a una serie de materiales que se mueven en el campo de las artes plásticas y de la literatura, entre la obra de arte y el documento, realizados en formatos normalmente baratos y efímeros: carteles, *fanzines*, revistas, panfletos o cómics. En Galicia sirvieron como lugar para la experimentación, sobre todo a partir de los años setenta: ofrecieron el espacio para la crítica política, la disidencia y la búsqueda de libertad de expresión, esquivando la censura que la dictadura había impuesto hasta entonces. En el arte gráfico gallego se pudieron expresar y difundir los movimientos sociales. La lucha política antifascista, nacionalista, social, económica, feminista y ecológica tuvo una fuerte presencia en la edición, manifestándose a través de iconografías particulares que, en muchas ocasiones, seguían la idea de distopía. Los viajes en el tiempo, los anacronismos y los futuros imaginados servían como metáforas irónicas para representar una realidad dura, llena de problemáticas que debían ser denunciadas y combatidas. Desde *2 viaxes*, de Xaquín Marín y Reimundo Patiño, hasta la respuesta del *Nunca Máis* por la catástrofe del *Prestige*, el papel impreso ha recogido imágenes distópicas como predicciones de un futuro apocalíptico que se teme en el presente. En este artículo se presenta una panorámica para observar puntos en común y diferencias entre ejemplos diversos, que ayudarán a comprender lo que ocurría en el arte contestatario en los momentos de mayor revuelta social.

Palabras clave: Galicia; edición; arte gráfico; distopía; movimientos sociales.

[en] Dystopian Imagery of Political, Ecological, and Social Criticism: Iconographies in Galician Graphic Art

Abstract. When we talk about graphic or printed art, we are referring to a series of materials that move between the fields of plastic art and literature, between a work of art and a document, and they are usually made in cheap and ephemeral formats, such as: posters, *fanzines*, magazines, pamphlets, and comic books. In Galicia, they were used

¹ Universidade de Santiago de Compostela, Departamento de Historia da Arte.
Correo-e: maria.gil.martinez0@usc.es. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7422-526X>.

as a place for experimentation, especially from the 70s on: they provided a space for political criticism, dissent, and the search for freedom of speech, avoiding this way the censorship imposed by dictatorship until those days. Social movements could be voiced and disseminated in Galician graphic art. The antifascist, nationalist, social, economic, feminist, and ecological political struggles had a significant presence in edition through particular iconographies that, on many occasions, followed the idea of dystopia. Time travel, anachronisms and imagined futures served as ironic metaphors of a harsh reality, full of problems that had to be exposed and fought. From *2 viaxes*, by Xaquín Marín and Reimundo Patiño, to the *Nunca Máis* response to the *Prestige* catastrophe, printed paper has collected dystopian images as predictions of an apocalyptic future that we fear in the present. This paper provides an overview in order to look at the similarities and the differences between various examples, which will help to understand what happened in anti-establishment art in times of greatest social upheaval.

Keywords: Galicia; Edition; Graphic Art; Dystopia; Social movements.

Sumario. 1. Introducción. 2. A arte gráfica en Galicia dende a Transición democrática. 3. Iconografías distópicas na arte gráfica galega. 4. Poesía, novela gráfica e banda deseñada: cara a *2 viaxes*. 4.1. *2 viaxes* e a distópica experiencia migratoria en Galicia. 4.2. Outros aportes distópicos na banda deseñada e na novela gráfica. 5. A distopía nos fanzines e na autoedición. 6. Distopía como loita social: carteis e panfletos. 7. Conclusións. 8. Referencias bibliográficas.

Como citar: Gil Martínez, M. (2022): “Imaxes distópicas da crítica política, ecolóxica e social: iconografías na arte gráfica galega”, *Madrygal. Revista de Estudios Gallegos* 25 Núm. Especial, pp. 41-56, DOI: <https://dx.doi.org/10.5209/madr.88063>.

1. Introducción

O obxectivo deste artigo é facer un percorrido polas imaxes distópicas atopadas na arte gráfica en Galicia, rexistrando e analizando as formas de representación e os motivos que se atopan nelas, con ideas moi vinculadas ás loitas políticas e sociais de diferentes momentos da historia. Comezaremos nos anos setenta, pois é esta a década na que podemos situar un inicio para a produción continuada no eido da edición gráfica e a creación contemporánea galega, ata chegar a principios dos anos 2000 –inda que segue o seu curso nos nosos días. Non se pretende facer unha lectura cronolóxica ou histórica, nin tampouco centrada no

feito narrativo, senón máis ben iconográfica, a través das representacións distópicas ligadas á crítica política, ecolóxica e social: por ese motivo, a análise estará centrada na representación visual, no proceso plástico que recolle estas ideas.

Así, comezaremos por aclarar o marco conceptual: por que partimos das décadas da Transición democrática no territorio galego? Por que falamos de arte gráfica ou arte impresa no caso da produción en Galicia? A que nos referimos con ‘iconografías distópicas’? É preciso deixar claras estas cuestións para, seguidamente, presentarmos os materiais que compoñen o caso de estudo: en primeiro lugar, a poesía e a banda deseñada que levan a analizar a fondo o caso de *2 viaxes*; en segundo lugar, os *fanzines* e o ámbito da autoedición, e, por último, a aplicación en carteis e panfletos de mobilizacións de diversa índole. É dicir, neste artigo afondaremos en materiais moi diferentes, pero que, como veremos, comparten características similares nas representacións e na forma de produción que permiten analizalos no seu conxunto, observando tamén as diferenzas nos formatos e nos seus usos².

2. A arte gráfica en Galicia dende a Transición democrática

A edición gráfica acompañou a creación colectiva dende os movementos de vangarda de principios do século XX. A arte invadiu o papel, e letras e imaxes eran combinadas nas obras surrealistas e dadaístas en carteis, litografías, revistas e *collages*. Co paso das décadas, a gráfica seguiu moi ligada á creación artística, pero tamén ás loitas políticas e aos movementos sociais, servindo de apoio, rede e difusión de ideas.

Malia todo, cabería definir en primeiro lugar que queremos dicir cando falamos de arte gráfica. Consideramos arte gráfica a aquelas producións impresas que reúnen imaxe e texto en infinidade de formatos, co fin de xerar obras de arte como *fanzines*, carteis ou panfletos, por exemplo, pero tamén banda deseñada, novela gráfica, libros de artista ou poemarios. A variedade de materiais que conforman estas

² As imaxes non foron engadidas no texto do artigo por mor da economía espacial: o número de referencias fai difícil facer unha selección. Para a súa consulta pode ser útil recorrer á compilación realizada por Rabuñal 2005, Carballo Dopico 2017 e aos arquivos *online* de Banda deseñada do Consello da Cultura Galega, ao Arquivo vivo de Unha Gran Burla Negra e ao Arquivo Histórico do Nacionalismo.

pezas –normalmente baratos e efémeros, como o papel– ofreceu un espazo de colaboración máis libre, lonxe das fortes imposicións institucionais e de mercado. Por este motivo, a arte gráfica estivo ligada á experimentación da vangarda, aos espazos *undergrounds* e contraculturais, e á crítica política.

Tamén atopamos outro termo interesante: ‘arte impresa’, definido por Javier Maderuelo (2018: 130) para recoller unha arte “que surge como consecuencia de marcar o estampar letras, signos y gráficos por cualquier medio de impresión”.

Bajo el título «arte impreso» se reúnen piezas que han sido impresas en cualquiera de sus procedimientos y materiales, no solo con una imprenta convencional y no solo sobre papel, pero también se puede considerar bajo este epígrafe otro tipo de piezas que, aun no siendo impresas, tienen una estrecha relación con los trabajos de imprenta o con la reproducibilidad y que resultan indispensables para comprenderlo. Por ejemplo: bocetos, dibujos, manuscritos (tanto caligrafiados como mecanografiados), layouts, correspondencia, fotografías y cualquier documento que esté en su relación con las piezas, con su impresión, su reproducción o su distribución. (Maderuelo 2018: 133)

Os materiais aos que faremos referencia están elaborados a través de métodos de edición gráfica ligados á imprenta, coa finalidade de ser reproducidos e distribuídos a un público amplo da forma máis barata posible. Grazas á progresiva proliferación da fotocopiadora –e, posteriormente, dos ordenadores persoais–, os custos de facer unha obra e reproducila de forma indefinida reducíronse considerablemente (Cuesta 2007: 5), democratizando a creación artística cara lugares non vinculados coa produción mercantil. Analizaremos as imaxes que viven no papel e por este motivo utilizaremos os conceptos de ‘arte gráfica’ e ‘arte impresa’ indistintamente ao longo do artigo: pero eliximos, ante todo, o vocábulo ‘arte’ para centrar o discurso na representación visual e na obra plástica resultante, afastándonos da categoría de documento para pensalo só como soporte.

En Galicia, dende os anos setenta proliferaron os colectivos de artistas e creadores de distintas disciplinas que realizaban prácticas colaborativas neste senso, lonxe da esfera institucional, por diversas vías e en diferentes espazos creativos. Tomaremos eses espazos conxuntos para falar da produción de arte gráfica, pois os movementos políticos e as loitas sociais parten da colectividade.

De esta forma, situámonos na Transición como punto de partida, xa que nas décadas dos setenta e oitenta existiu unha forte produción de arte gráfica que continuou ata a actualidade: o asociacionismo deixou de estar fortemente represaliado. Malia todo, non dicimos con isto que non existira arte gráfica anteriormente, pois nas vangardas galegas xa se traballaba neste campo: cando falamos desta cuestión, debemos ter en conta que o humor gráfico de antes da guerra emerxera a través da actividade artística de Castelao, ao que sucederon artistas como Carlos Maside o Camilo Díaz Balño.

Cómpre lembrar que os antecedentes da banda deseñada galega (os primeiros elementos narrativos no humor gráfico) os atopamos xa case que cen anos antes, na década de 1880 (Román Navarro García de Vinuesa, Perelló, Carballo...), e máis propiamente no primeiro terzo do século XX, antes da Guerra Civil (Castelao, Maside, Cebreiro...). (Caballero 2018: 24)

Pero as décadas do franquismo foron anos de absoluto silencio e censura, e non foi ata o fin do réxime cando a gráfica cobrou unha nova importancia, servindo de espazo para a disidencia –os movementos políticos tomaron o ámbito das artes: a experimentación dende as marxes rebelou contra un sistema caduco. Esta renovación dende a posibilidade híbrida da edición mesturou gráfica, literatura e artes plásticas para manifestar desconformidade co establecido.

Este movemento continuou e foi variando ao longo do tempo: a situación dos anos oitenta e dos noventa xa era diferente no contexto político e social, pero tamén nas capacidades técnicas, e isto foise manifestando nas expresións culturais. Cuestións como as formas de agrupación e produción, os motivos, os temas, os discursos e a relación coa institución fóronse modificando ou mantendo segundo as circunstancias culturais e económicas. Hai que ter en consideración que, na actualidade, a proliferación de *fanzines* e autoedición como medios de expresión artística é facilitada grazas aos medios dixitais, que permiten novos achegamentos á edición –coa presenza do *net art* e as redes sociais. Malia todo, chegaremos a principios dos anos 2000, coas manifestacións do *Prestige* e o impacto da Burla Negra: seguir achegándonos aos últimos vinte anos requiriría un tratamento pormenorizado que excede as pretensións deste artigo, polo que cabería estudar esta cuestión en próximos textos.

3. Iconografías distópicas na arte gráfica galega

Ao longo do presente artigo exporemos o marco de investigación proposto a través do caso concreto das imaxes distópicas, tomadas como motivo iconográfico dentro da arte gráfica galega. Para isto, é preciso reflexionar acerca dos significados de ‘distopía’ e ‘análise iconográfico’, para entender a que nos referimos na aplicación dos conceptos.

En primeiro lugar, podemos entender a distopía na súa vinculación cun “pesimismo secular”:

The word is derived from two Greek words, *dus* and *topos*, meaning a diseased, bad, faulty, or unfavourable place. It first probably appeared in the mid-eighteenth century, but was not widely used until the twentieth. It has some awkward cousins, like Jeremy Bentham’s ‘cacotopia’, or ‘evil place’. In common parlance, the word functions as the opposite of ‘utopia’, the bad place versus what we imagine to be the good place, the secular version of paradise. (Clayes 2018: 4)

Esta definición da distopía como antónimo da utopía é complexa, xa que existen premisas similares entre elas, cara polos opostos: “ambas parten, en su esencia, de unos mismos fundamentos; unas bases comunes que el constructor distópico pervierte y desfigura” (Santos 2019: 11). Seguindo as teses de Francisco Martorell Campos (2020: 13), a distopía é un relato sobre o “porvenir fatídico” que transcorre no “seno de una sociedad ficticia indeseable”. As distopías ofrecen exercicios creativos moi valiosos para a crítica política, social e ecolóxica, que as recolle para mostrar un futuro a ser evitado –é dicir, un futuro imaxinado que transcenderá a imaxinación se certas problemáticas da sociedade do presente non son denunciadas e combatidas.

La distopía acepta la casuística iluminista entre el presente y el futuro, pero invierte el decorado, lo ornamenta de pesimismo secular y alerta de que, si no cambian las tornas, las generaciones futuras no habitarán mansión alguna, sino un presidio fraguado por nuestra indolencia e insensatez. (...) Adjuntas al pensamiento negativo, estas tácticas albergan un conato optimista. (...) La distopía sería inviable sin la creencia (...) de que una advertencia a tiempo alentará propósitos de enmienda. (Martorell Campos 2020: 14)

A distopía permite disecar a sociedade do momento para observala dende unha perspectiva

máis ampla, xa sexa a través de conceptos filosóficos e cuestións éticas, referencias literarias ou cinematográficas, ou humor –un humor ácido e incluso, en ocasións, bastante escuro. Ao recorrer á ciencia ficción, a distopía –como a utopía ou a ucronía– a miúdo tenta responder á pregunta “que sucedería se...?”, tal e como indica Miquel Barceló (2009: 32):

Se trata de lo que puede denominarse el “*condicional contrafáctico*”, una hipótesis que rompe con los hechos conocidos para especular con opciones alternativas. (...) Pese a toda su gran diversidad, al final, esa capacidad de especulación libre y sin trabas de la ciencia ficción acaba siendo, como se decía antes, un buen entrenamiento para enfrentarse al cambiante mundo de nuestros días, para aprender a vivir en un mundo del que lo único que sabemos con certeza es que será distinto del pasado y del presente. (Barceló 2009: 33)

Así, as viaxes no tempo permiten aos espectadores (re)coñecerse como pobo nos seus antepasados e descendentes, comprendendo os conflitos dende unha perspectiva histórica, analizando as súas orixes e as repeticións temporais das narrativas que circulan no imaxinario cultural. Pola súa banda, os anacronismos funcionan para desarticular certas nocións apreñadas a través do desconcerto ou estrañamento, sinalando aquilo que non debería estar nun lugar e, malia todo, aí está. Como poderemos observar a continuación, as distopías, nas súas múltiples formas de representación, afastan ao espectador do presente para facilitar a crítica: por ese motivo, a presentación de realidades futuribles na ficción xera un espazo para a reflexión sobre situacións actuais na realidade.

Así mesmo, para facer a análise das imaxes ligadas ás distopías, falaremos de ‘iconografías’, entendendo as formas e motivos visuais repetidos nas representacións, que serven de lugar común ou *topoi* dentro da edición gráfica na súa vertente máis política. Estes motivos teñen unha enorme carga simbólica e son produto dunha época e unha cultura concreta; así, a análise iconográfica comparada pode ser un método interesante para achegármonos a este tipo de producións. Cabe matizar, de feito, que as pezas ás que faremos referencia ao longo do artigo, ao seren unha mestura entre documento e obxecto artístico, foron estudadas dende achegas máis filolóxicas, sociolóxicas ou semióticas, pero se inda queda moito por investigar nestes campos, tamén queda moito

por facer no propio traballo sobre a expresión visual dende a Historia da Arte. Neste sentido aproximámonos ás imaxes dende a iconografía, que, como ben o definiu Erwin Panofsky (1995: 45), “es la rama de la historia del arte que se ocupa del asunto o significación de las obras”, polo tanto, primando o concepto e o seu desenvolvemento fronte a análise puramente formal. A valoración sobre as calidades das representacións daría para outro análise diferente, que non será utilizado aquí.

El *análisis iconográfico*, que se ocupa de las *imágenes, historias y alegorías* (...) presupone, desde luego, mucho más que la familiaridad con objetos y acciones que adquirimos a través de la experiencia práctica. Presupone una familiaridad con *temas o conceptos* específicos, tal como han sido transmitidos a través de las fuentes literarias, hayan sido adquiridos por la lectura intencionada o la tradición oral. (Panofsky 1992: 21)

Panofsky xa fai aquí fincapé no feito literario e na tradición oral. A iconografía non se refire, por tanto, só á narración pictórica que parte do compoñente lingüístico e literario, senón á propia formulación plástica de ideas asumidas por diferentes vías: escritas, orais e visuais. Por iso eliximos, ao tempo, definicións políticas e sociolóxicas da ‘distopía’, posto que estas liñas de pensamento son asumidas pola representación iconográfica nas artes. Así, a imaxe podería estar composta, por un lado, dun elemento narrativo, pero, por outra, dunha serie de influencias culturais e artísticas que entroncan cos discursos da sociedade na que se crean.

Neste sentido, estes motivos distópicos están ligados coa ciencia ficción, pois os avances tecnocientíficos fundamentan non só os medios para desenvolver certas ideas –viaxes ao espazo ou no tempo–, senón que tamén son fonte de medos, perigos e incertezas.

Al menos durante los años finales del franquismo, se consideró que la ciencia ficción española, a diferencia de la anglosajona, se centraba más en la faceta humana. En ese sentido, la distopía, tan sociológica, constituye uno de los principales subgéneros tratados. (Peregrina Castaños 2015: 209)

As obras de ciencia ficción xogan co estrañamento: “para conseguir este efecto, el escritor debe alejarse de la realidad empírica para crear un universo ficcional nuevo”, pero ese “mundo ficcional” debe ser “verificable, plausible al

lector” (Peregrina Castaños 2015: 211-212). Isto pode relacionarse coas nocións do “fantástico” de Antón Risco, denominando baixo esta categoría ás figuracións literarias que toman elementos da realidade, pero ordenándoos “de manera inhabitual, extraña y desconcertante” (1982: 14). Malia todo, e a pesar das posibles connotacións e definicións múltiples do concepto de ‘distopía’ nas diferentes disciplinas, preferimos usar este termo para facer énfase nunha representación visual que pictoricamente está relacionada cun lugar completamente afastado da utopía.

Lyman Tower Sargent, cuando discierne entre los modelos de la utopía, señaló que la distopía, en concreto, se caracteriza por representar una sociedad inexistente que el escritor describe al lector con sumo detalle y que resulta peor que la sociedad en la que ambos viven. (Peregrina Castaños 2015: 212)

Desta forma, cabe ter en conta, en primeiro lugar, que as viaxes no tempo e no espazo teñen, como dicíamos, unha enorme importancia na literatura xa dende o século XIX: obras como *El Anacronópete* (Enrique Gaspar, 1887), *The Time Machine* (H.G. Wells, 1895) e *Orlando* (Virginia Woolf, 1928), entre moitas outras, pero tamén *De la Terre à la Lune* (Jules Verne, 1865) o *The First Men in the Moon* (H.G. Wells, 1901). E, dende o XX, no cine, onde hai infinidade de casos: *Le Voyage dans la Lune* (Georges Méliès, 1902), *Frau im Mond* (Fritz Lang, 1929), *La Jetée* (Chris Marker, 1962), *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968), *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), *Solyaris* (Andrei Tarkovsky, 1972) ou *12 Monkeys* (Terry Gilliam, 1995). A distopía ten un percorrido histórico na ciencia ficción e no ámbito cultural, que chega dende o *pop* e a cultura de masas ata as manifestacións artísticas máis experimentais.

En segundo lugar, hai que considerar o momento no que situamos o inicio desta comunicación: os anos setenta. Non só estamos ante un forte cambio político –como é o da Transición democrática en España–, senón que a este engádese un contexto de décadas de Guerra Fría, onde a loita tecnolóxica, científica e biopolítica rodea a unha sociedade que comprende o tempo nun continuo cambio. O tempo que non para, o mundo que nunca é igual, e o planeta que pode –e vai, en séculos– desaparecer. O medo á bomba nuclear construíu refuxios de forma masiva nas casas particulares xa nos anos 50. E cando o Apolo 11 chega á lúa o 20

de xullo de 1969, e Neil A. Armstrong e Edwin E. Aldrin Jr. camiñan pola súa superficie ao día seguinte, o soño da humanidade no espazo tórnase físico. Na segunda metade do século XX vivimos nunha realidade que pode rematar en calquera momento, e nun novo abanico de posibilidades que non para de crecer ante os ollos: a ciencia comeza unha revolución tan grande que está en continua aceleración. Cando aparece a *World Wide Web* nos anos noventa, xa é imposible reducir o ritmo frenético.

As Ruth Levitas points out, ‘Dystopias are not necessarily fictional in form; neither predictions of the nuclear winter nor fears of the consequences of the destruction of the rain forests, the holes in the ozone layer, the greenhouse effect and the potential melting of the polar ice caps are primarily material of fiction.’ The adjective dystopian implies fearful futures where chaos and ruin prevail. So there are non-literary, empirical usages of the term. (Clayes 2018: 5)

Todas estas cuestións vémolos plasmadas na arte gráfica. Pola súa consideración máis ‘popular’, está moi vinculada non só ao mundo contracultural ou *underground*, senón que tamén beberá da cultura de masas –por este motivo, as referencias estarán ligadas a novelas, cancións e películas, a imaxes de TV ou referentes *pop* da época. E, ao achegarse a un público numeroso dende a liberdade creativa e a disidencia política, a arte gráfica é tamén un novo espazo para reflexar os medos e as preocupacións do mundo caótico da España da Transición e do fin de século.

4. Poesía, novela gráfica e banda deseñada: cara a 2 viaxes

Como adiantabamos, os setenta e os oitenta na Galicia foron décadas de renovación artística e emerxencia creativa, sobre todo a partir da actividade levada a cabo por diferentes grupos e colectivos do momento. A creación experimental e a busca de rupturas estéticas e conceptuais marcan a aparición de agrupacións de artistas de diferentes disciplinas que se unen para transformar a escena cultural galega dende as marxes. Este é o caso, por exemplo, de Rompente, Grupo de Resistencia Poética, unha das bases da renovación poética de Galicia: da man de Alfonso Pexegueiro (Ponteareas, 1948) e Antón Reixa (Vigo, 1957), xurdiu no 1975 como proxecto de escritura colectiva, organizando eventos, *happenings* e realizando publicacións. É conformada tralos encontros de poesía realizados en Santiago de

Compostela nos que participaban autores de diversas xeracións, como Claudio Rodríguez Fer (Lugo, 1956), Xosé Luís Méndez Ferrín (Ourense, 1938), Uxío Novoneyra (Parada, 1930 – Santiago de Compostela, 1999) ou Bernardino Graña (Cangas do Morraz, 1932). O seu primeiro recital público foi no Instituto Valle-Inclán de Pontevedra, pero o grupo foise asentando e agrandando a través da incorporación de Alberto Avendaño (Vigo, 1957) e Manuel Romón (Vigo, 1956) (González Fernández 1998: 50).

Unha das pegadas máis futuristas ou distópicas que se poden atopar no selo de Rompente aparece coa colaboración do Colectivo da Imaxe, formado por Antón Patiño (Monforte de Lemos, 1957) e Menchu Lamas (Vigo, 1954), no libro colectivo *Silabario da turbina*, de 1978 (González Fernández 1998: 52).

Nesta obra podemos atopar os tres membros do colectivo que o van organizar até o final: A. Reixa, M. M. Romón e A. Avendaño. Mais tamén aparece un novo escritor, C. Valdehorras. Este poeta só colabora na publicación deste poemario, xa que abandonará o grupo no mesmo ano 1978. O *Silabario da turbina* é a praxe dunha argumentación de vangarda e experimentación que Rompente viña pregoando e practicando dende un ano antes e que se fai visible neste traballo.

(...) A fusión entre a arte plástica e a literaria é un dos alicerces da base metaliteraria de Rompente, pois as dúas linguaxes se funden nun mesmo discurso e nunha mesma mensaxe. (Valverde Otero 2013: 110)

O Colectivo da Imaxe son os creadores da portada e contraportada: por diante, unha cabeza espida, que entrecruza a anatomía do corpo co interior dunha turbina; por detrás, o debuxo da maquinaria, que está atravesado por un poema esborrachado, por letras e por sílabas en diferentes tipografías. O título do poema: “Galicia”. O home e a máquina, pero tamén a linguaxe e a máquina, son un. Cabe recordar que no 1978 Patiño editara *Esquizoide*, cun enorme peso do conceptual e da abstracción figurativa, configurando unha historia baseada na ruptura coa palabra e na imaxe fragmentada para mostrar a hiperestimulación e o caos da contemporaneidade.

O álbum está inzado de referencias biográficas e alusións ao contexto social, nun clima de saturación obxectual, estética *horror vacui* dun convulso labirinto gráfico. *Esquizoide* reflicte unha pulsión fragmentaria (atomización dos

referentes, da imaxe e mais do texto) que alude á alienación psíquica nun mundo desestabilizado. Universo mental poboado de imaxes contradictorias. (Patiño 2017: 208)

Esquizoide é un exemplo da representación da frenética realidade contemporánea. E precisamente onde se presenta de forma recorrente a distopía, en relación con este mundo en aceleración, é na da banda deseñada. Un dos exemplos máis claros é a obra de *2 viaxes* –de Xaquín Marín e Reimundo Patiño–, pero para chegar a ela e poder comprender a súa importancia debemos reflexionar primeiro sobre a capacidade de denuncia da distopía da situación migratoria vivida en Galicia.

4.1. 2 viaxes e a distópica experiencia migratoria en Galicia

A historia contemporánea de Galicia está marcada pola emigración. Os séculos XIX e XX foron chave para comprender a masiva saída da poboación galega cara América, que supuxo, en determinados momentos, máis da metade da emigración española total. Campos Álvarez (2016) recolle diferentes estimacións ao respecto na súa tese de doutoramento:

En Galicia se viviu a maior sangría demográfica de su historia. Entre 1836 y 1960, Eiras Roel (1993) estima en 2.041.603 el número de gallegos emigrados a América, lo que supone el 38,5% del total de españoles (5.311.906). López Taboada (1979) ha calculado en casi 500.000 los individuos que salieron de Galicia entre 1860 y 1910. Otro estudioso de los movimientos migratorios, Sánchez López (1967) utilizando las series estadísticas del INE y del Ministerio de Trabajo registra para el periodo comprendido entre 1911 y 1930 la partida de 742.824 gallegos sobre un total de 2.119.205 españoles, lo que supone el 35,05% de la emigración española. (Campos Álvarez 2016: 51)

Entre 1946 y 1960, de un total de 634.604 españoles que emigraron a América, Galicia suministró ella sola casi la mitad: 292.399 emigrantes, cifra que alcanza el 46% del total de la emigración española (Campos Álvarez 2016: 62)

Como se pode observar polas cifras, a cotiandade deste drama social é enorme, e non é pouco habitual falar de bisavós, avós ou pais e nais galegos e galegas emigrados e retornados. O relato da emigración foi unha constante no relato de Galicia, que vertebrou non só a súa historia, senón a propia economía (González Fernández 2016: 79). As causas eran variadas,

pero respondían maioritariamente ao problema económico: a finais do século XVIII a poboación rural en Galicia representaba o 88% do total –sendo a máis alta de España–, pero as técnicas estaban paralizadas, a agricultura era anticuada e a demografía seguía en aumento (Campos Álvarez 2016: 46). O campesiñado era sometido a taxas cada vez máis elevadas, e non era quen de subsistir co produto da súa labor no campo.

En 1845, la implantación de la Contribución de Inmuebles, Cultivos y Ganadería supuso un pesado gravamen fiscal que debió afrontar el campesinado; como el pago debía hacerse en metálico, el impuesto obligó a los agricultores a comercializar una parte, a veces considerable, de su producción para obtener la cantidad correspondiente.

La venta no solo afectaba a los excedentes, sino a la propia reserva de subsistencia, (...) lo que convirtió a las masas rurales en un sector indefenso ante cualquier catástrofe natural que afectara a las cosechas. (...) Esto fue lo que ocurrió de 1852 a 1855 cuando el hambre asoló al país (Campos Álvarez 2016: 46).

Cara 1900, aínda o 88% da poboación galega era rural (Campos Álvarez 2016: 47). Ante a crise, a miseria e a fame, a xuventude –querendo escapar ao tempo do servizo militar obrigatorio– marchaba buscando fortuna. América Latina parecía un destino favorable, sobre todo pola semellanza cultural e do idioma. E a propaganda dos que volvían con cartos funcionaba de reclamo.

Emigraron los pobres, pero no los miserables, emigraron preferentemente los alfabetizados y bastante menos los analfabetos y emigraron los que contaban con un cierto grado de cualificación laboral que les permitía abrirse camino en el mercado de trabajo americano desempeñando oficios que ya conocían, al menos en parte. (...) Como señala Blanca Sánchez Alonso (1995), la alfabetización y la cualificación profesional actuaron de incentivo para emigrar, lo que se contrapone a la imagen de miseria e ignorancia que se había construido del emigrante. (Campos Álvarez 2016: 55)

Poderíamos pensar, xa antes de *2 viaxes*, na representación da emigración que aparece nos carteis de cego de Isaac Díaz Pardo (Santiago de Compostela, 1920-A Coruña, 2012), de 1970. Sobre todo na *Nave espacial* (1970), onde narra a historia de Manuela Canle e o seu marido Xan, quen despois de traballar duramente no campo e emigrar, decidiron alugar

unha tenda nunha nave espacial: deixaron de observar o ceo para vivir nel, pero sen deixar de facer o que xa facían na terra.

Nas últimas décadas do século XX, Alemaña e Suíza engadíronse a América como receptores, como refuxio económico e político –sobre todo pola Guerra Civil, recibindo exiliados que fuxían da ditadura. Pepe Barro (Pontedeume, 1955) retratara esta dura realidade en *Carta do pai*, no ano 1973, a través de cinco páxinas en branco e negro co texto de Darío Xohán Cabana dunha carta do seu pai dende Suíza. Barro conectou a traxedia da migración con fragmentos do *Guernica* (Picasso, 1937). Na *Carta do pai* (1973) a morte e a violencia do poder capitalista están evidenciadas a través de caveiras e máscaras antigás (ás que volveremos posteriormente), que se vinculan co poder empresarial e industrial.

O documento pareceume a emigración galega núa e crúa, e púxenme a traballar cun expresionismo en que as pegadas das gubias, ao retirar a materia escura, construían as imaxes en que tamén quería apuntar algunha pegada *pop-art*, ao incorporar citas do simbólico *Guernica* de Picasso, o drama por excelencia. (Barro 2017: 204)

E foi precisamente en Suíza, concretamente en Xenebra, onde se editou a primeira revista de cómic galego, levada a cabo polo Grupo de Cómic do Castro. O Grupo de Cómic do Castro, que tivo a súa primeira exposición en 1972 no Castro de Samoedo, estaba composto por Xosé e Rosendo Díaz (A Coruña, 1949 e 1947, respectivamente) –fillos de Isaac Díaz Pardo–, Chichi (Xesús) Campos (San Cristóbal de La Laguna, 1952-Santiago de Compostela, 1991) e Lois Caparrós Esperante (A Coruña, 1952), e foi moi represaliado pola censura dos últimos anos da ditadura (Díaz 2019: 189). Grazas á clandestina editorial Edicións Roi Xordo, en 1974, publicouse en Xenebra *A cova das choias*, que significaba unha denuncia dende a experimentación artística precisamente da censura e represión sufridas, así como da situación precaria na que vivía Galicia. Neste primeiro número participaban Xosé Díaz e Chichi Campos: os debuxos eran sinxelos, con liñas grosas e pouco detalle, para centrarse na composición das viñetas e na mensaxe. A pesar de querer continuar coa edición, a acción freouse e quedou só un único número (Harguindey Barrio 1999: 8).

Unha das historietas máis interesantes en relación coa narración distópica que podemos

encontrar n’*A cova das choias* (1974) é a da viaxe no tempo de Rabundio Vilela, creada por Campos: un home do futuro que consegue observar a Revolta Irmandiña grazas á construción dunha máquina do tempo. Cando observa o pasado do seu pobo, e comprende o fracaso da loita ante as forzas feudais, Rabundio pensa: “Non pasa o tempo pra nós... Talmentes coma hoxe”. Entón volve ao futuro e, desesperanzado, afórcase nunha árbore, sen que ningún chegara a saber a razón do seu suicidio. A máquina do tempo seguiu aí, abandonada como un espantallo na súa finca. Campos fai eco dese sentimento dunha sociedade oprimida pola continua crise.

Tamén Xosé Díaz utiliza a linguaxe distópica n’*A cova das choias* (1974). Un dos exemplos máis claros é a historietta do automóbil, dividida en catro viñetas. A historia avanza cun valo publicitario: en primeiro lugar, convence a un home de comprar un automóbil, a pesares de non necesitalo. Nas seguintes viñetas, o coche mellora, pero vai empeorando a calidade do aire: o espazo échese de fume. Chega un momento no que o home non consegue respirar no seu propio coche, por toda a contaminación desprendida grazas ao consumo masivo de tecnoloxías contaminantes. A contaminación é, precisamente, unha referencia constante na distopía, sobre todo tendo en conta que Galicia é un país moi vinculado aos recursos naturais, ao bosque, ao campo e ao mar: fontes históricas de alimento, pola agricultura e a pesca. De feito, e como veremos, o movemento ecolóxico en Galicia foi moi forte dende os anos sesenta e setenta.

Continuando cara 2 viaxes, debemos pensar que Alfonso Daniel Manuel Rodríguez Castelao (Rianxo, 1886-Bos Aires, 1950) fora considerado no seu momento o “pintor do fracaso da experiencia migratoria” –e da crise da sociedade galega de forma xeral–, como diría Dolores Vilavedra (2001):

As súas negativas consecuencias (da emigración) son graficamente ben apreciables nalgunhas das súas *Cousas da vida*, colección de estampas caricaturescas, acompañadas dun breve pé textual, publicadas na prensa galega dende 1922, e que constitúen unha implacable radiografía dos males que afectaban á Galicia daquela época. (Vilavedra 2001: 209)

Un exemplo, entre moitos, podería ser a estampa titulada “Entre sabios” (1922), que recolle o seguinte diálogo entre dous homes:

—Galicia es el país que dá menos suicidas.

—Porque los gallegos sólo tienen razones para suicidarse cuando salen de su tierra.

Xaquín Marín (Ferrol, 1943) é considerado por diferentes investigadores como un dos sucesores de Castelao. En palabras de Félix Caballero (2018: 11), “ninguén coma el innovou tanto nin artellou unha crónica da Galicia do seu tempo tan lúcida e fiel (...), como xa fixera sesenta anos antes o autor das *Cousas da vida*”. Residente de Fene toda a súa vida, pasou diferentes períodos en Madrid, e foron estes os máis relevantes para comprender a súa traxectoria como debuxante: non pola cidade en si, senón porque alí topou con Reimundo Patiño (A Coruña, 1936-1985). Marín, como tantos galegos, marchou buscando un futuro para a súa carreira profesional, pero emigrou como Rosalía de Castro, cara á capital: na súa primeira viaxe a Madrid en 1968 pasou moitas penurias e fame, polo que decidiu regresar (Caballero 2018: 21). E foi de novo en Galicia onde conseguiu o contacto de Reimundo Patiño, a través dunha conferencia arredor da Estampa Popular Galega (Caballero 2018: 21). Así pode tornar a Madrid en 1972, a traballar man a man con Patiño e todo o grupo editorial Brais Pinto –que Patiño fundara en 1958, xunto con outros estudantes e traballadores galegos en Madrid.

Reimundo Patiño estivo sempre vinculado a Monforte de Lemos, pero pasou boa parte da súa vida en Madrid. Foi un dos fundadores en 1971 da galería independente Redor –a primeira galería experimental de Madrid–, xunto con Tino Calabuig (Colmenar de Oreja, 1939), Alberto Corazón (Madrid, 1942-2021) e Francisco Escalada (1931). Alí, en 1972, expuxo Patiño o cómic mural serigrafiado *O home que falaba vegliota*, que se puido ver dende o sete de abril ata o cinco de maio (Harguindey Barrio 1999: 5). Trataba de doce serigrafías dun metro cadrado baseadas nun relato escrito polo autor en 1965, introducindo por primeira vez esta tipoloxía no circuíto artístico.

O home que falaba vegliota (1972) narra a cacería organizada para matar a un home de Chantada que falaba vegliota. O vegliota era unha fala da illa Veglia, en Dalmacia, que morreu co seu último falante, Tuone Udaina. Para Patiño, o vegliota serve como metáfora do galego, perseguido durante séculos polos poderes políticos. Así, o home que fala vegliota é perseguido da mesma forma por asasinados organizados dende as institucións públicas e os

governos de diferentes países, que son apoiados polos *mass media* e pola Igrexa para facer fronte a todo aquel que non fale a mesma lingua. O home é finalmente morto nas mans de Pepiño Manteiga, galardoado dende entón como o maior asasino da humanidade. Toda a estética das imaxes, con cores primarias e liñas grosas, fai referencia a un futuro distópico, tecnolóxico e certamente sectario, onde prima a hipervixilancia e o adoutrinamento. Patiño expón unha situación crítica ante a perda de falantes do galego, sobre todo na fin dunha longa ditadura onde o idioma foi reprimido, censurado e castigado por parte do Estado franquista.

Marín, en gran medida grazas a Patiño, deixou o mundo da pintura no que empezara a súa carreira para entrar por completo no da banda deseñada. De feito, aínda que Patiño fora o primeiro en facer cómic en Galicia trala Guerra Civil, Marín foi o autor da primeira historieta publicada na prensa galega: “O emigrante”, na revista *Chan* número 35, en 1971 (Caballero 2018: 31). Recordamos que, tal e como adiantabamos, si había autores que traballaban na gráfica nas vangardas, pero figuras como as de Marín e Patiño son importantes como renovadoras dunha tradición esquecida pola represión franquista. “O emigrante” narra, nun exercicio de concreción visual, o destino tráxico da migración: o home que marcha para volver con cartos e fortuna, pero só chega á súa terra unha vez morto.

“O emigrante” será seguido en números posteriores da revista *Chan* por “A percura de comida” (no número 36), “A leiteira” (no 37) e “A cobra do vrao” (no 38), todos no ano 1971 (Caballero 2018: 31). Na historieta da leiteira e a cobra do vrao, o elemento máis fantástico é o monstro: a cobra migratoria do vrao, como metáfora dese puxo económico que da o sector turístico no verán, pero que, por ser estacional, só serve para retrasar a marcha se non hai outra fonte de ingresos na terra; e o ‘arreadador das contribucións’, que corta todo soño da leiteira, referíndose á coñecida fábula.

Monsters inhabit the primordial *terra incognita* of the earth. By contrast to the ideal good spaces of paradise and Heaven, they define the original dystopian space in which fear predominates. As such, they mark the beginning of the natural history of dystopia. (Claeys 2018: 58)

Malia todo, é en “A percura de comida” onde atopamos a cidade distópica por excelencia: o campesiño, pola falta de colleita, fai unha longa viaxe cara á urbe industrializada para

buscar traballo; a cidade traga co campesiño, sendo devorado pola maquinaria capitalista. Os textos que engade Marín son escasos, pois a forza está na concreción visual das imaxes. As personaxes, perfectamente debuxadas, contrastan cos fondos en escalas de grises, a raías ou sombreado. A distopía aparece como un conxunto de enormes edificios, vías, andamios e maquinaria, rodeada por completo de fume. “El Estado Leviatán (...) adquiere la forma de un monstruo polimorfo y esencialmente mecánico, artificial. Y siempre amenazador” (Santos 2019: 201).

Patiño e Marín crearon xuntos *2 viaxes* en 1975, un proxecto de banda deseñada editado con Brais Pinto que se coñecería como o primeiro álbum de cómic en galego (Caballero 2018: 24). *2 viaxes* (1975) recollía unha historieta de cada un: Marín creou *O longo camiño de volta dende as estrelas*, mentres que Patiño realizou *A saga de Torna no Tempo*. Ambas recollen a gravosa tendencia da diáspora galega (Harguindey Barrio 1999: 6) dende o exemplo paradigmático de perspectiva distópica. As ilustracións, seguindo un contrastado branco e negro, teñen influencias futuristas na súa composición: a xeometría está profundamente marcada, existe unha abstracción dos planos para dotar á imaxe de movemento, e os corpos son ríxidos e fortes. Tamén seguen tendencias neoexpresionistas, con trazos marcados profundamente e certa violencia nas formas, algo que tamén os une co que facía Barro n’*A carta do pai* (1973) —que xa coñecía a Patiño por aquel entón (Barro 2017: 204). Así, raías e manchas de cor crean as luces e as sombras, nun estilo novo e cheo de velocidade que parece falar dun mundo que inda non existe, pero que conecta coa vida do presente. Caballero (2018: 24) apunta: “malia tocar un tema tan galego como a emigración, os dous debuxantes sorprendéron pola súa estética moderna e o seu achegamento á arte underground, que se estaba a facer nos Estados Unidos e no Reino Unido”. Predominan as figuras masculinas, cunha corporalidade marcada e musculada: o campesiño emigrante, acostumado ao traballo da terra. Hai que recordar que o tipo de emigrante galego era un mozo de entre quince e trinta anos, en bo estado físico polo continuo traballo no campo (Campos Álvarez 2016: 54).

Tanto Patiño como Marín beben dunha tradición anterior: a iconografía recollida na pedra de cruceiros e igrexas románicas. Pero tamén miran ás vangardas galegas: Carlos Maside (Pontecesures, 1897-Santiago de

Compostela, 1958), Arturo Souto (Pontevedra, 1902-México D.F., 1964), Manuel Colmeiro (Silleda, 1901-Salvaterra de Miño, 1999), Luis Seoane (Bos Aires, 1910-A Coruña, 1979) ou Laxeiro (Lalín, 1908-Vigo, 1996). E da xeración posterior: Isaac Díaz Pardo, Manuel Pesqueira (Meis, 1911-Pontevedra, 1988) ou Alfonso Sucasas (Lalín, 1940-Vila de Cruces, 2012). Así poden atoparse personaxes que parecen de granito, con marcada presenza do rostro, somerxidos en composicións imposibles e rodeados de fondos elaborados e cargados de formas (Caballero 2018: 104-107).

En primeiro lugar, *O longo camiño de volta dende as estrelas*, realizado por Marín, céntrase en Arbolicia, un planeta empobrecido explotado para conseguir escravos. Non só nos situamos nun momento no que a emigración afectaba profundamente a unha Galicia rural, senón que falamos dunha industrialización parada a comezos do século XX en todo un territorio. A pesar de que a partir dos anos corenta e cincuenta chegou o sector eléctrico —a través de embalses— ata convertela nunha das maiores produtoras de España, a poboación galega seguía sen luz.

A partir de 1950, se produce una expansión del sector eléctrico en Galicia. Se construyen grandes embalses en los ríos Miño y Sil, lo que permite un aumento espectacular en la producción de energía eléctrica, explotada casi en régimen de monopolio por FENOSA, empresa fundada en 1945 con capital procedente de la emigración. Curiosamente, en 1958 había en Galicia 700.000 personas sin luz eléctrica en sus casas, a pesar de que el país no solo exportaba energía sino que era, después de Cataluña, el mayor productor de España. (Campos Álvarez 2016: 60)

Desta constante na construción social, económica e cultural na que vive Galicia, onde as ideas de fuga de capital, opresión colonizadora e explotación de recursos están a orde do día, aparece a metáfora de Marín de comprender aos arboricanos como escravos.

Nun intento de acabar coa situación, aparece o Capitán Zelta, unha sorte de heroe salvador, que marcha nunha imaxe clásica do emigrado, que ben podería recordar a esas fotografías de Manuel Ferrol no porto da Coruña de 1957: cunha maleta na man, despedíndose da súa muller. É preciso recordar que os emigrados eran, sobre todo, os mozos, deixando tras deles as mulleres —chamadas viúvas dos vivos—, que sostían a familia, a casa e as labores

do campo. Por este motivo, nas historias de Marín e Patiño teñen unha representación moi escasa, como na propia vida.

Se seguimos coa historia, vemos como o Capitán Zelta chega a un planeta moi parecido á súa terra natal, pero con maiores riquezas e oportunidades, a América do espazo. Aí queda e forma unha familia, esquecéndose das súas raíces e de todo o que deixara atrás. Un día, os seus fillos preguntan: “Papaie! E ti de onde viñeche?”. E é nese momento no que recorda Arbolicia, un momento chave: o do recordo, o da reflexión a través do diálogo, o pensamento de cara ao pasado; a memoria como vínculo co seu. Pero cando consegue retornar, os arboricanos tornaron árbores. Abandonada a terra, morreu, e a natureza continuou o seu camiño. A distopía dunha Galicia morta porque non quedan galegos para traballala.

Pola súa parte, Patiño divide *A saga de Torna no Tempo* en cinco capítulos. O primeiro trátase dun inicio relatado polo Doctor Ohl, un corpo unicelular que foi enviado para estudar as pre-civilizacións da humanidade, e que acabou no corpo dun home atormentado polo seu país, chamado Torna no Tempo –un home que ben podería ser todos os homes, ou polo menos tódolos galegos. Ohl, movido pola curiosidade no seu regreso, desexa coñecer o futuro de Torna no Tempo e os seus compatriotas. Desta forma, decide investigar que sucedeu con eles: descubre que no Congreso Mundial da Emigración Galega de 2713, a poboación de Galicia, estendida por todo o mundo polo feito migratorio, decide enviar a tres naves para volver a xuntar o país, separado tras anos de fuxidas. As historias destas naves desenvolveranse nos tres capítulos seguintes.

Así, a primeira é a nave *Espranza*, que buscará un planeta irmá para repoboalo con galegos e galegas. A segunda é a nave *Devalar*, que viaxará no tempo para encontrar un momento no que tódolos galegos e galegas poidan vivir xuntas. A terceira é a nave *Saudade*, que levará o conxunto da cultura e tradición de Galicia polo espazo para tentar conservalo. Todas elas fracasan: as viaxes no tempo e no espazo non atopan lugar nin momento para Galicia. Nin o pasado, nin o presente, nin o futuro agoiran prosperidade para o pobo galego.

Mais no último capítulo descubrimos a cuestión máis interesante: nun xiro semellante ao d’*El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, 1968), móstrase como o Doctor Ohl e tódolos corpos unicelulares que o acompañan son realmente os descendentes desa última nave,

Saudade: galegos e galegas que, despois de camiñar sen rumbo durante séculos, esqueceran quen eran. Outra vez, a marcha polo tempo e o espazo fai perder o recordo; o recordo como a memoria propia e memoria colectiva, histórica, sen a cal Galicia deixa de existir.

4.2. Outros aportes distópicos na banda deseñada e na novela gráfica

Para finalizar co apartado dedicado á banda deseñada, podemos atopar outras historietas ou narracións en forma de cómic que utilizan a linguaxe distópica ou futurista. Esta tarefa é máis sinxela grazas a traballos como o feito por Xulio Carballo Dopico no proceso de realización da súa tese de doutoramento, cun comisariado de exposición para a Sala Normal da Universidade da Coruña (2017) e un libro publicado onde reflicte os resultados da tese (2019).

Se seguimos coa figura de Xaquín Marín, podemos destacar as historietas do ano 1973 recollidas por Carballo Dopico (2017: 76), onde xa tratara a videovixilancia das pantallas e o ollo-que-todo-o-ve, unha das imaxes máis distópicas por excelencia: en varias viñetas sen texto, Marín reproduce un ollo-pantalla que persegue ao ser humano alá por onde vaia, e só morre unha vez destruída a súa procedencia, a televisión.

No mesmo ano, Chichi Campos realizaba *Eu son o home invisible*, onde narra unha prefiguración da persecución do home que falaba vegliota de Patiño: nun estado fascista e opresor, un galego invisible é perseguido como comunista. A frase final é un bo resumo do carácter distópico: “Pois mira ti qué futuro temos...”, di o home no cárcere, cunha bágoa caéndolle polo rostro que non se ve.

Finalmente, cabería destacar outras obras vinculadas coa distopía e a ciencia ficción, simplemente como exemplos dun *topos* común que continúa ata os nosos días. Nese sentido, atopamos *Comandante Iago*, de Ulises L. Sarry, para *Axóuxere* (suplemento do xornal *La Región*, de 1974): Sarry crea unha historia postapocalíptica no espazo, cun debuxo cun trazo máis definido, pero xogando coas composicións, mesturando as viñetas na páxina. Outro caso é o d’*Os viaxeiros do tempo*, un proxecto de Fausto Isorna e Norberto Fernández de 1988, onde uns viaxeiros no tempo poden volver á prehistoria e observar Galicia naquel tempo –podemos entender outra vez a idea da volta ao pasado como recoñecemento do pobo.

E incluso, máis actual, *Prime Time Holocausto* (2008), de Álvaro López, unha historia arredor do terrorismo, a violencia institucional e o estado de vixilancia.

5. A distopía nos *fanzines* e na autoedición

Dende os anos setenta xurdiron en Galicia unha gran cantidade de *fanzines* e proxectos autoeditados. Como avanzabamos anteriormente, a proliferación das fotocopiadoras naqueles anos polo seu abaratamento no mercado supón un fito para comprender a historia da autoedición no territorio galego, posto que os artistas e creadores podían facer tiradas a baixo custo que chegaban a un público maior e diverso. A busca da liberdade de expresión durante a Transición democrática levou aos *fanzines*, que permitían unha circulación con menores restricións e podían moverse máis facilmente entre a xuventude, que por aquelas décadas buscaba novos espazos para a creación artística, a manifestación e a disidencia política (Harguindey Barrio 1999: 10).

Por estes motivos, existen unha enorme multitude de *fanzines* e autopublicacións moi diversas en Galicia dende os anos transicionais. A delimitación conceptual do *fanzine* é problemática, pois nos seus inicios atopábase vinculada ao ‘cómic’ ou ‘banda deseñada’. De feito, en moitas ocasións é extremadamente complicado acertar na delimitación dunha obra deste tipo. Malia todo, a pesar do peso fundamental que ten a imaxe na maioría das publicacións destas características, o seu contido non ten por que verse circunscrito ao ámbito da banda deseñada, senón que pode tratar sobre multitude de temas e, a miúdo, o texto ten grandísima importancia e calidade artística.

Los primeros fanzines que figuran como tales en la Biblioteca Nacional de Madrid son de mediados de los años setenta y en ellos el texto ocupa más de las tres cuartas partes. Son folios multicopiados o fotocopiados cuyos temas están tratados de forma satírica o desenfadada, combativos o no, pero con fondo derrotista.

Alguien comentó que el término procedía del aprovechamiento parcial de otros dos: fans y magazine que darían lugar a “fanzine” y podría interpretarse como “aficionados a las revistas”. (Cal Martínez 2018: 1002)

Neste sentido, textos e imaxes participan dunha configuración estética. As letras e as tipografías tamén son parte gráfica nun *fanzine*. Por este motivo, e por tentar dar unha definición,

consideraremos *fanzines* a aquelas publicacións culturais autoeditadas que teñen dentro da súa concepción unhas certas pretensións de experimentación e ruptura artística, e un forte sentido de interdisciplinidade; así mesmo, están situadas nun contexto contracultural ou alternativo e son producidas, normalmente, de forma colaborativa e con poucos medios económicos.

Neste sentido, grupos e colectivos de artistas novos en Galicia realizaron este tipo de publicacións autoeditadas, onde as palabras e as imaxes convivían nun campo de creación máis libre. Aquí atoparemos un dos exemplos máis claros do importante papel da edición na loita político-artística. Aquí e, por suposto, nos carteris e panfletos que acompañaron ás manifestacións e movementos políticos, como veremos posteriormente.

Existen diversos *fanzines* onde podemos atopar ideas distópicas, quizais por ese certo fondo derrotista do que falaba Cal Martínez (2018: 1002), produto da desilusión co momento actual e o intento de manifestar a disidencia. A presenza da ciencia ficción dentro de espazos contestatarios e *underground* foi moi destacable: pensamos na representación de seres extraterrestres, de mundos postapocalípticos, de seres humanos violentos, da loita biopolítica, da propia morte e da decadencia –recordemos o auxe no consumo de drogas e a aparición do SIDA a mediados dos anos oitenta. Participan nese estilo *neo-noir* característico dos setenta e oitenta, como podemos ver en *fanzines* e revistas autoeditadas como *Xofre* (1979), cuxa portada mostra a un home que parece dun planeta futuro, pero vestido con follas e apoiando a súa lanza sobre unha caveira. Tamén *Valiundiez* (1983-1984) e *Andando correndo pola chaira* (1995-1996), que recordan a esa idea do *Esquizoide* (1978) de Patiño, dun presente demasiado rápido e demasiado violento, de drogas e hiperestimulación. Por outro lado, *Interlínea* (1984) representa na súa portada o interior dunha nave espacial, mentres que *Das capital* (1989) trae unha sorte de camareira extraterrestre; *Contubernio* (1998) ofrece diferentes exemplos de mesturas entre humanos, robots, e seres doutros planetas. As narracións e as imaxes sobre *aliens* e naves doutra galaxia tamén aparecen en *Fuck Comics* (2006-2008) e *Bolas de carne* (2013). E *Sin conexión* (2010) preséntase cunha imaxe satírica arredor de internet, titulando o número: “*fanzine* de la contrarrevolución digital”, chamando así á desconexión.

Tamén atopamos, por suposto, a representación da gran cidade, a urbe masificada en persoas e edificios, como un *totum revolutum* de cemento e neurose. Son cidades agoniantes e hipervixiadas. Vémolo en *Lixo* (1995-1998), onde aparecen coches e personaxes circulando cara todos lados, e en *Diagnosis* (2012), que parece aquela que representaba Marín ao fondo de “A percura de comida” (1971). Son lugares tan construídos que neles non pode existir vida; ao tempo, están moi vinculados coa conexión constante coas novas tecnoloxías e ao traballo agoniante que non deixa descansar.

Las ciudades distópicas suelen presentarse oscuras y sombrías como los dibujos a carbonilla de Hugh Ferriss, son caóticas como las cárceles de Piranesi, sucias y violentas. Las ciudades distópicas están formadas por distintos estratos sociales bien diferenciados, inundadas por el ruido constante de las sirenas, marcadas por la violencia, la miseria y el descontrol en lo más bajo del fango urbano: son ciudades en las que se vive sólo para morir violentamente. (Bonifacio e Brum Stewart 2013: 33)

Por outra banda, a máscara antigás é un elemento que se repite moitas veces como iconografía distópica en diferentes *fanzines* e revistas autoeditadas. Historicamente, foi deseñada para evitar as inhalacións de gases, e tiveron gran uso a partires da I Guerra Mundial pola utilización de armas químicas no conflito. Dende entón, vinculamos a máscara antigás á idea de ambientes tóxicos, perigosos e violentos: é utilizada en lugares onde pode existir contaminación ou dano de calquera tipo, polo que está relacionada coa falta de aire limpo e coa imposibilidade de respirar. A máscara dificulta a visión, entorpece o son e impide o sentido do olfacto. Limita e oprime, e por iso é un elemento distópico que causa tanta impresión: unha máscara antigás implica a idea dun futuro onde é imposible respirar.

Podemos ver a máscara antigás en *Fuck Comics* (2006-2008), no cal é unha nena quen a leva, creando unha imaxe de forte impresión: a infancia que non ten un futuro onde vivir. En *Esplabac Presenta: Cousas que non nos gustan* (2012) supón a propia portada, cunha estética de *graffiti*.

Tamén podemos atopar as máscaras antigás en *magazines* feministas: hai que recordar que, sobre todo a partir dos anos oitenta, o movemento feminista saca boletíns e revistas dende de organizacións emancipadas dos grupos de esquerdas, nos que buscan facer públicas as

problemáticas das mulleres dende unha perspectiva de xénero (Blanco 2005: 74). Nestes casos, a distopía non funcionaba dunha forma tan clara e non aparece como *topos*: quizais porque as mulleres viven xa un presente distópico, e o único que queda é contalo e facelo ver. Malia todo, si atopamos a máscara antigás en revistas como o número once d’*Area* (1993), cunha ringleira de persoas vestidas con traxes de protección, e no trinta e tres d’*Andaina* (2003), este último relacionado coa catástrofe do *Prestige*, onde a máscara antigás, como veremos, cobrou dunha nova importancia.

6. Distopía como loita social: carteis e panfletos

Os *fanzines* e as revistas autoeditadas lévanos a falar doutra forma de expresión artística con poucos medios: os carteis e panfletos que aparecen no eido dos movementos sociais. Nas décadas da Transición democrática en Galicia, o movemento nacionalista galego tomou unha posición importante na loita antifascista. Caída a ditadura, as nacionalidades rexurdiron nun intento de retomar as súas liberdades e dereitos dentro da configuración estatal. Neste contexto, as letras e as artes tiveron un papel histórico, sen verse sometidas á censura, e acompañaron ás loitas civís.

Ademais, o rexeitamento do Estado español, considerado como explotador dos recursos de Galicia e responsable do seu empobrecemento, é fundamental para comprender a forza das loitas medioambientais no territorio galego –algo que xa se podía ver nas representacións gráficas críticas ante o feito migratorio.

Desde finales de la Edad Media Galicia mantendría una posición de dependencia colonial respecto del Estado español. A la opresión política y lingüístico-cultural de éste, se añadiría (lo que más nos interesa aquí) una situación de explotación económica que se manifestaría en el carácter dependiente y subordinado de sus fuerzas productivas; la desviación hacia otros territorios del excedente económico producido en el país y la usurpación de sus recursos naturales (cuestión que estaría en la base de la conflictividad ambiental que estudiamos). (López Romo e Lanero Táboas 2011: 767)

A defensa pola natureza cobra importancia na política, sobre todo a partir da oposición campesiña do ano 1965 á construción do embalse de Castrelo de Miño en Ourense, apoiada pola Unión do Pobo Galego. A partir de entón, as organizacións nacionalistas participan

de forma activa nos conflitos socioambientais producidos no mundo rural (López Romo y Lanero Táboas 2011: 765): a construción de embalses, a expropiación de bens comunais para a explotación industrial, a construción da Autopista do Atlántico, e todo tipo de loitas. Estas reivindicacións ecolóxicas xa podían ser observadas en historietas para revistas como *Can sen dono* (1983-1991), *XO!* (1993-2000) ou *Sapoconcho* (1994-2000), que se poden investigar na actualidade grazas ao traballo de Alberto Pascual Carballo (2009). Pero terán, sobre todo, moita presenza no espazo público.

As mobilizacións fronte ás industrias contaminantes impulsadas polo goberno estatal foron cada vez maiores, abarcando tamén ás manifestacións antinucleares, onde a auto-organización da sociedade civil foi clave (López Romo e Lanero Táboas 2011: 754). Dende o fin da ditadura, o espazo público foi tomado progresivamente por cidadáns e cidadás que moveron as súas exixencias ao exterior, determinados a influír no contexto político-social. E os artistas, creadores e deseñadores foron da man, a través do aparato gráfico. A linguaxe distópica, neste contexto, servía á perfección para mostrar os efectos desoladores dunha mala xestión ecolóxica.

Estas cuestións podemos velas reflexadas nos carteis das mobilizacións antinucleares polo proxecto da central de Regodela, en Xove –moitas conservadas e dixitalizadas no Arquivo Histórico do Nacionalismo. As posibles afectacións ás terras e á riqueza piscícola, para unha poboación adicada ao policultivo e á pesca –dúas das grandes ocupacións do campesiñado galego– (López Romo e Lanero Táboas 2011: 769), foron os alicientes de numerosas prácticas de protesta, que culminaron coas dúas grandes marchas entre Viveiro e Xove, en abril de 1977 e en maio de 1979.

En alguna medida, a mobilización social se vio reforzada por la repercusión que tuvo entre la opinión pública española el grave accidente ocurrido en la central nuclear de *Three Mile Island* en Harrisburg (EEUU) en marzo de ese mismo año. A finales de la década de 1970, la protesta antinuclear estaba alcanzando en Galicia un nivel de articulación muy superior al de unos pocos años atrás. Las movilizaciones proliferaron durante aquellos meses por todas las ciudades gallegas, el repertorio de protesta

se diversificó todavía más, de modo que a las manifestaciones en contra de “Xove nuclear” o a la recogida de firmas, se añadieron festivales de contenido cultural, ciclos de conferencias, proyecciones audiovisuales e incluso un desfile de modelos antinucleares o la simbólica quema en público de una maqueta que representaba el edificio de la futura central. (López Romo e Lanero Táboas 2011: 773)

O proxecto conseguiu frearse arredor do 1980. Protestas antinucleares como a de Xove utilizan esa linguaxe postapocalíptica moi relacionada coa Guerra Fría, onde hai unha continua referencia á morte e á destrución: co texto “Non Xove nuclear” atopamos máscaras antigas, á Parca, mísiles e ósos. E o icónico cartel firmado por Pepe Barro cara 1977/78, onde baixo as letras amarelas de “Xove nuclear non” aparece a caveira dunha vaca, en branco e negro.

Protestas multitudinarias como as que xurdiron arredor de Xove establecen un marco referencial para os anos seguintes. Neste sentido, cabe falar das mareas negras, que en Galicia están dentro das maiores catástrofes medioambientais dos últimos séculos. Hai unha serie de embarcacións de gran tamaño que verteron residuos nas rías galegas dende os anos 70: o *Polycommander* (1970), o *Urquiola* (1976), o *Andros Patria* (1979), o *Casón* (1988), o *Aegean Sea* (1993) e o *Prestige* (2002). Inda que todos foron obxecto de indignación cidadá, foi este último un punto clave na acción social, sentido como a gota que colma o vaso: o *Prestige* xerou unha forte resposta da poboación por diferentes vías, dende voluntariados e manifestacións, ata actividades nas aulas e nas institucións. Neste movemento masivo tamén participou activamente o sector cultural, algo que está a ser recollido por *Unha Gran Burla Negra. Creatividade popular e memoria do Prestige [2002-2022]*, que mantén o Arquivo Vivo con materiais diversos relacionados coas manifestacións ante o desastre (Paz e Vázquez Carpentier 2003/2007).

Nas representacións gráficas volvemos a ver caveiras e animais mortos, como se pode comprobar en carteis e panfletos das mobilizacións. Mais as imaxes distópicas tomaron un novo peso: a morte e a cor negra eran reais, e as máscaras antigas tamén. Os traxes protectores xa non pertencían só a un futuro distópico: dende 2002 eran utilizados para limpar as praias³.

³ No proceso de revisión deste artigo, o grupo de teatro Chévere presentou a súa obra N.E.V.E.R.M.O.R.E en Santiago de Compostela, entre os días 22 e 24 de outubro de 2021, no Auditorio de Galicia. Nela falan precisamente desta idea: a distopía dos traxes de protección e das máscaras antigas que torna realidade.

A distopía foi realidade, e o marco de referencia cambiou. E por iso foi tan importante pensar nun “Nunca máis”.

E «Nunca Máis» somos máis dos que sodes quen a ver. Somos todos os galegos e galegas que xa temos levantado un país. Sobre as ruínas de nós mesmos, da Galicia mesma de hai seis meses, daquelas catro provincias vencidas, rendidas, submisas, aquel paisiño que aturou tanta inxustiza..., sobre esas ruínas a xente dixo «Nunca Máis». E non pensedes que somos cinco ou seis ou que nos habemos render. Porque seremos de «Nunca Máis» para sempre.

Porque «Nunca Máis» é unha negación, negámonos a aceptar que esteamos condenados recibir mareas negras para sempre, e negámonos a aceptar que as autoridades actúen de forma tan irresponsábel e incompetente.

Pero sobre todo «Nunca Máis» é unha afirmación. «Nunca Máis» significa Galiza sempre. Un si a Galiza e tamén á propia dignidade de cada un de nós. Afirmamos que a Galiza ten dereito a ser un país no que os seus fillos podan ter traballo e vivir. (...) «Nunca Máis» é un grande si, é o nome da esperanza para nosoutros. (Suso de Toro en 2003, recollido en Paz e Vázquez Carpentier 2003: 175)

7. Conclusións

Xa dende antes da Guerra Civil existía en Galicia unha arte gráfica humorística e contestataria, que mostraba con visión satírica os problemas do mundo actual. Malia todo, o período da ditadura franquista imposibilitou o desenvolvemento desta tipoloxía artística, que marchou exiliada ao estranxeiro. Por este motivo, o seu renacemento da man dos carteis de cego de Isaac Díaz Pardo en 1970, e da banda deseñada

de Xaquín Marín e Reimundo Patiño, é tan importante. E é aquí, pero tamén da man de Pepe Barro, do Grupo de Cómico do Castro e do Colectivo da Imaxe con Rompente –entre outras moitas figuras e colectivos de relevancia–, onde podemos apreciar mostras interesantísimas de representacións distópicas levadas á gráfica e o deseño: a crítica política toma o espazo público a través da edición, relatada con viaxes no tempo e no espazo exterior, monstros e mundos agoniantes.

De man en man, os *fanzines* e as publicacións autoeditadas toman novos lugares, e son difundidos ao longo das décadas entre a xuventude contestataria. Ao tempo, as marchas e as protestas políticas toman ás rúas, e no papel aparecen as máscaras antigás, a morte, a represión e a destrución do medio. Ante a explotación de recursos e o inminente desbaratamento das formas de subsistencia do territorio, xorden iconografías particulares que preveñen do que pode suceder se ninguén di “non”. E coa catástrofe do *Prestige* (2002) queda clara unha cousa: o paradigma cambiou, a distopía convive connosco no presente.

En conclusión, este artigo presenta unha panorámica arredor das iconografías da distopía na arte gráfica galega, entendendo esta definición ampla da distopía como un termo extensible a análises interdisciplinarias que falan dun tempo e un lugar contrarios á utopía, onde non é posible vivir. Por isto, non se trata dun estudo pechado: máis ben, abre camiños. A investigación arredor da representación das imaxes é complexa e múltiple, e sempre ofrece novas vías para continuar un traballo que, dende os últimos anos, non fai máis que comezar.

8. Referencias bibliográficas

- Arquivo Histórico do Nacionalismo. Fundación Terra e Tempo de Estudos Nacionalistas, <https://www.bautistaalvarez.gal/> [consulta: 19/11/2021].
- Arquivo Vivo. Unha Gran Burla Negra, <http://unhagranburlanegra.gal/arquivo-vivo/> [consulta: 19/11/2021].
- Banda Deseñada. Consello da Cultura Galega, <http://culturagalega.gal/bd/index.php> [consulta: 19/11/2021].
- Barceló, Miquel (2009): “Los viajes en el tiempo en la literatura de ciencia ficción”, en E. Alonso e E. Romerales (eds.), *Los viajes en el tiempo: Un enfoque multidisciplinar*, Madrid: Ediciones UAM, pp. 29-49.
- Barro, Pepe (2017): “Unha viaxe aprendendo vegliota”, en X. Carballo Dopico (com.), *BDG: a revolta do cómic galego* (catálogo de exposición, Normal. Espazo de Intervención Cultural da UDC, 2017). A Coruña: Universidade da Coruña, pp. 204.
- Blanco, Carmen (2005): “A sombra da sombra: ser libremente ao sol”, en A. Rabuñal (dir.), *O lado da sombra: sedición gráfica e iniciativas ignoradas, raras ou desacreditadas entre 1971 e 1989*. A Coruña: Fundación Luis Seoane, pp. 72-74.
- Bonifacio, Ignacio e Brum Stewart, Carlos (2013): “La metrópolis oscura: Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción”, *Anales de Investigación en Arquitectura* 3, pp. 27-40, <https://revistas.ort.edu.uy/anales-de-investigacion-en-arquitectura/issue/view/237>.

- Caballero, Félix (2018): *Xaquín Marín: Arte e compromiso no humor gráfico galego*. Vigo: Galaxia.
- Cal Martínez, Rosa (2018): *La prensa alternativa en la zona no urbana de Galicia (1975-1984)*. Tese de doutoramento inédita. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Campos Álvarez, José Ramón (2016): *La emigración gallega a Venezuela*. Tese de doutoramento inédita. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Carballo Dopico, Xulio (2019): *Os pioneiros da banda deseñada galega (1971-1979)*. Vigo: Xerais.
- (com.) (2017): *BDG: a revolta do cómic galego* (catálogo de exposición, Normal. Espazo de Intervención Cultural da UDC, 2017). A Coruña: Universidade da Coruña.
- Claeys, Gregory (2018): *Dystopia: A natural history*. Nueva York: Oxford University Press.
- Cuesta, Amanda (2007): *Paper-back: edicións baratas*. Vigo: MARCO.
- Díaz, Xosé (2019): “O grupo de Cómic do Castro entre o ‘Vegliota’ de Reimundo Patiño e o enxeño de ‘Chichi’ Campos”, en R. Gurriarán (ed.), *A cultura e o asociacionismo cívico na Coruña: Entre a oficialidade e a resistencia (1939-1979)*. Santiago de Compostela: Fundación 10 de Marzo, pp. 189-196.
- González Fernández, Helena (1998): “Rompente, poderosa pomada”, *Anuario Grial de Estudos Literarios Galegos*, 1997, pp. 47-83.
- González Fernández, María del Pilar (2016): “De la aldea a América: apuntes sobre la emigración gallega a Venezuela”, *Tiempo y espacio* 34 (65), pp. 77-97, https://revistas.upel.edu.ve/index.php/tiempo_y_espacio/article/view/4259.
- Harguindey Barrio, Breixo (1999): “Breve apunte para unha futura historia do cómic galego”, Tráballo inédito. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, http://culturagalega.gal/bd/extra_detalle.php?id=2035.
- López Romo, Raúl e Daniel Lanero Táboas (2011): “Antinucleares y nacionalistas. Conflictividad socioambiental en el País Vasco y la Galicia rurales de la Transición”, *Historia contemporánea* 43, pp. 749-778, <https://ojs.ehu.es/index.php/HC/issue/view/379>.
- Maderuelo, Javier (2018): *Arte impreso*. Heras: La Bahía.
- Martorell Campos, Francisco (2020): “Nueve tesis introductorias sobre la distopía”, *Quaderns de Filosofia* 7 (2), pp. 11-33, <https://ojs.uv.es/index.php/qfilosofia/article/view/20287>.
- Panofsky, Erwin (1995): *El significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza.
- (1992): *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza.
- Pascual Carballo, Alberto (2009): *Humor gráfico gallego: da transición ao século XXI (Can sen dono, XO!, Sapoconcho)*. Vigo: Ir Indo Edicións.
- Patiño, Antón (2017): “Aventura experimental do cómic ‘Esquizoide’”, en X. Carballo Dopico (com.), *BDG: a revolta do cómic galego* (catálogo de exposición, Normal. Espazo de Intervención Cultural da UDC, 2017). A Coruña: Universidade da Coruña, p. 208.
- Paz, Xavier e Alba Vázquez Carpentier (2003/2007): *Nunca Máis: A voz da cidadanía. Tomo 1 e 2*. Ourense: Difusora de Letras, Artes e Ideas.
- Peregrina Castaños, Mikel (2015): “La ciencia ficción distópica ante el franquismo: otro frente de disidencia”, *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica* 33 (Núm. Especial), pp. 209-222, <https://revistas.ucm.es/index.php/DICE/article/view/48360>.
- Rabuñal, Anxo (dir.) (2005): *O lado da sombra: sedición gráfica e iniciativas ignoradas, raras ou desacreditadas entre 1971 e 1989*. A Coruña: Fundación Luis Seoane.
- Risco, Antonio (1982): *Literatura y fantasía*. Madrid: Taurus.
- Santos, Antonio (2019): *Tiempos de ninguna edad: Distopía y cine*. Madrid: Cátedra.
- Sesar, Gemma e Fausto Isorna (coms.) (2008): *Historieta galega 1973-2008* (catálogo de exposición, Sala Isaac Díaz Pardo, 6 marzo-8 xuño 2008). Santiago de Compostela: Auditorio de Galicia.
- Valverde Otero, Alberto (2013): *Elementos para a descrición e análise da vangarda no final do século XX na Galiza: O Grupo Rompente (1975-1983)*. Tese de doutoramento inédita. Vigo: Universidade de Vigo.
- Vilavedra, Dolores (2001): “A emigración galega a Arxentina na narrativa galega”, *Estudios migratorios* 11-12, pp. 303-317, <http://consellodacultura.gal/publicacion.php?id=334>.